

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

Landasan konseptual merupakan sebuah gagasan atau prinsip serta kepercayaan yang dianggap benar. Dalam landasan konseptual ini peneliti menggunakan beberapa teori untuk membantu penulis dalam menganalisis penelitian tentang tanda-tanda perilaku narsis remaja akhir dalam komunikasi melalui media sosial TikTok

2.1 Penelitian Terdahulu

Di dalam penelitian, penulis telah mengumpulkan informasi terdahulu untuk memperkuat data, yang bertujuan sebagai panduan dan referensi penulis. Hasil penelitian terdahulu mengenai Tanda-tanda perilaku narsis remaja akhir dalam komunikasi melalui medsos Tiktok, belum penulis temukan kesamaan yang dilakukan penelitian terdahulu, namun kemungkinan ada yang mendekati kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun dua penelitian sebelumnya yang dilakukan peneliti yaitu,

1. Penelitian yang dilakukan Oleh Engkus, Hikmat Dan Karso Saminurrahmat yang berjudul “Perilaku Narsis Pada Media Sosial Di Kalangan Remaja Dan Upaya Penanggulangannya”. Membahas tentang perilaku narsis remaja di media sosial dan cara penanggulangannya. Studi dilakukan di kawasan Bandung Timur. simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa profil perilaku narsisme dikalangan remaja di kawasan Bandung Timur berarti pada kategori sedang, namun bukan

berarti di posisi aman, sebab perilaku mereka cenderung meningkat. Persamaan riset ini dengan riset yang pengamat jalani ialah bersama mangulas sikap narsisme remaja pada media sosial cuma saja perbedaannya ialah riset yang dicoba oleh Engkus, Hikmat Serta Karso Saminur rahmat meninjau ataupun memakai segala media sosial, sebaliknya riset yang hendak penulis jalani cuma memakai satu media sosial ialah TikTok.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Putri Robiatul Adawiyah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Kabupaten Sampang” membahas tentang bagaimana pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja. Kesimpulan dari penelitian ini mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media sosial TikTok terhadap kepercayaan diri remaja. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan media sosial TikTok pada remaja hanya saja perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Putri Robiatul Adawiyah ini membahas tentang kepercayaan diri remaja dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan meninjau tanda-tanda perilaku narsisme remaja dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.
3. Skripsi Riska Marini tahun 2019 yang berjudul “pengaruh media sosial Tik Tok terhadap prestasi belajar peserta didik di SMPN 1 Gunung sugih

Kabupaten Lampung Tengah”. Penelitian ini bersifat kuantitatif yang membahas tentang pengaruh Tik tok yang digunakan oleh peserta didik seperti memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran seperti banyaknya waktu yang terbuang dan malas belajar setelah menggunakan media sosial tersebut, persamaan penelitian penulis dengan skripsi ini yaitu membahas mengenai pengaruh TikTok sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian penulis pada Mahasiswa di kos Adelya, Oesapa, Kota Kupang. Penelitian ini membantu peneliti untuk mengetahui pengaruh apa saja yang terdapat pada media sosial TikTok.

2.2 Komunikasi

. Secara etimologis, kata komunikasi berasal dari bahasa Latin *communicatio*, dari kata yang berarti berpartisipasi atau memberitahukan. Kemudian dalam bahasa Latin *communicatus*, yang artinya berbagi atau milik bersama. Atau dari kata *communis* berarti milik bersama atau berlaku dimana-mana, sehingga kata *communis opinio* mempunyai arti pendapat umum atau pendapat mayoritas (Liliweri, Alo. 1991:3).

Beberapa para ahli yang mengemukakan definisi komunikasi:

1. menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan untuk mengubah perilaku orang lain(2005:62).

2. Menurut William I. Gordon, Komunikasi secara ringkas dapat didefinisikan sebagai suatu transaksi dinamis yang melibatkan gagasan dan perasaan(2005:69).
3. Bernard Berelson & Gary A. Steiner, Komunikasi adalah Transmisi informasi, gagasan, emosi, ketrampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol – kata-kata, gambar, figur, grafik dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang disebut dengan komunikasi (2005:68)

Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih dengan tujuan tertentu. Definisi tersebut memberikan beberapa pengertian pokok yaitu komunikasi adalah suatu proses mengenai pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan

2.3. Perilaku

Dalam Kamus bahasa Indonesia, kata perilaku berarti tanggapan atau reaksi seseorang (individu) terhadap rangsangan atau lingkungan. Dalam agama perilaku yang baik adalah perilaku yang sesuai dengan tujuan penciptaan manusia ke dunia, yaitu untuk menghambakan diri kepada Tuhanya.

Menurut Bohar Soeharto mengatakan perilaku adalah hasil proses belajar mengajar yang terjadi akibat dari interaksi dirinya dengan lingkungan sekitarnya yang diakibatkan oleh pengalaman-pengalaman pribadi (2004:3).

Saifudin Azwar dalam bukunya menjelaskan bahwa perilaku sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun kompleks dan merupakan ekspresi sikap seseorang. Sikap itu sudah terbentuk dalam dirinya karena sebagai tekanan atau hambatan dari luar maupun dalam dirinya. Artinya potensi reaksi yang sudah terbentuk dalam dirinya akan muncul berupa perilaku aktual sebagai cerminan sikapnya. Jadi jelas bahwa perilaku dipengaruhi oleh faktor dalam diri maupun faktor lingkungan yang ada di sekitarnya. Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia baik yang diamati langsung, maupun yang dapat diamati oleh pihak luar (1995:9)

Setiap perilaku yang ada pada diri manusia dipengaruhi oleh perkembangan dan pertumbuhannya. Dalam perkembangan manusia atau makhluk lain pada umumnya dapat dibedakan dalam 3 hal yaitu proses pematangan, proses belajar, dan proses pembawaan atau bakat (Sarlito Wirawan Sarwono, 1991:26).

2.4. Narsis

Dalam kehidupan sehari-hari sering terlihat dan terdengar perilaku narsis. Narsis merupakan salah satu penyimpangan kepribadian mental seseorang di mana orang tersebut memiliki perasaan yang berlebihan bahwa dirinya lah yang paling penting, dan menginginkan untuk selalu dikagumi. Penyimpangan kepribadian adalah istilah umum untuk jenis penyakit mental seseorang, di mana pada kondisi tersebut cara berpikir, cara memahami situasi dan kemampuan berhubungan dengan orang lain tidak berfungsi normal. Kondisi itu membuat seseorang memiliki sifat yang menyebabkannya merasa dan berperilaku dengan cara-cara yang

menyedihkan, membatasi kemampuannya untuk dapat berperan dalam suatu hubungan.

Sigmund Freud berpendapat narsisme sebagai kecenderungan *selferoticism*, yaitu orang yang mendapatkan kepuasan seksual dari tubuhnya sendiri, termasuk masturbasi. Sedangkan Erich Fromm memperluas pengertian narsisme, sehingga melingkupi segala bentuk kebanggaan diri, penyanjung diri, atau pemujaan diri (Yasraf Amir Piliang 2008: 266).

Narsisme melalui layer merupakan jiwa dari masyarakat tontonan, dengan meluasnya perekam diri sendiri melalui aneka kamera personal, penetapan diri sendiri, dan penikmatan diri sendiri melalui penatapan diri sendiri (*Self-vouyerism*) (Yasraf Amir Piliang 2008:267).

2.5. Remaja

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pada usia remaja awal, perkembangan emosinya menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai situasi atau sosial, emosinya bersifat negatif. pada remaja akhir, mereka sudah mampu untuk mengendalikan emosinya (Rochmah, 2005). Hurlock mengatakan bahwa pada remaja akhir tidak meledakkan emosinya dihadapan orang lain, tetapi menunggu saat dan tempat yang lebih tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang lebih diterima (Nurihsan dan Agustin, 2011).

Remaja akhir adalah remaja yang berusia 16 sampai 18 tahun yang dalam rentang usia ini terjadi proses penyempurnaan pertumbuhan fisik dan

perkembangan aspek-aspek psikis yang arahnya adalah kesempurnaan kematangan (Hurlock, 2004).

Remaja akhir jarang memperlihatkan kemarahan, kesedihan, dan kecewa sebagaimana terjadi pada remaja awal karena remaja akhir telah memiliki kemampuan pikir dan kemampuan menguasai segala perasaannya dalam menghadapi berbagai kekecewaan atau hal-hal lain yang mengakibatkan kemarahan (Al-Mighwar, 2011).

Ciri-ciri dari remaja akhir yaitu telah menunjukkan kestabilan emosi dan lebih tenang perasaannya. Remaja yang memberikan reaksi emosi secara stabil, tidak berubah-ubah dari satu emosi atau suasana hati ke suasana hati yang lain dikatakan telah mencapai kematangan emosi (Hurlock dalam Nurihsan dan Agustin, 2011).

2.6. Mahasiswa

Definisi mahasiswa menurut kamus lengkap bahasa Indonesia (kamisa, 1997), bahwa mahasiswa merupakan individu yang belajar di perguruan tinggi. Montgomery dalam publik dkk (2007) menjelaskan bahwa perguruan tinggi atau Universitas dapat menjadi sarana atau tempat untuk membuat seorang individu dalam mengembangkan kemampuan intelektual, kepribadian, khususnya dalam melatih keterampilan verbal dan kuantitatif, berpikir kritis dan moral.

Mahasiswa merupakan satu golongan dari masyarakat yang mempunyai dua sifat yaitu manusia dan calon intelektual. Manusia harus mampu untuk berpikir kritis terhadap kenyataan sosial, sedangkan sebagai manusia muda,

mahasiswa sering kali tidak mengukur resiko yang akan menimpa dirinya (DJojobroto, 2004). Mahasiswa dalam perkembangannya pada kategori remaja yang berada dalam rentang usia 18-21 tahun (Monks dkk, 2001). Menurut papalia dkk (2007) usia ini dalam tahap perkembangan dari remaja atau menuju dewasa muda.

2.7. Media Sosial

Media sosial adalah media yang mewadahi kerjasama di antara pengguna yang menghasilkan konten (user generated content) (Nasrullah, 2017: 11).

Sementara itu, Boyd menjelaskan bahwa Media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user-generated content (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa (Nasrullah, 2017: 11).

Dari dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sarana yang merupakan medium berbasis teknologi internet (media online) yang memungkinkan seseorang dapat berinteraksi sosial, berkomunikasi dan berkerjasama, serta berbagi dengan orang lainnya. Selain itu, penggunaanya dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, berbagi dan menciptakan pesan. Dalam hal ini, ada beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: Blog, Twitter, Facebook, WhatsApp, BMM, Line, Wikipedia dan lain-lain.

2.8. Aplikasi Tik Tok

Aplikasi Tik Tok merupakan sebuah aplikasi sosial media yang saat ini sedang naik daun, pengguna dari aplikasi ini hampir semuanya merupakan pengguna aplikasi instagram juga. Tik Tok merupakan aplikasi untuk membuat dan mempublikasikan sebuah video yang berdurasi kurang lebih sebanyak 30 detik. Aplikasi ini merupakan aplikasi media sosial yang sangat populer dikarenakan Tik Tok memiliki efek yang sangat beragam, dari mulai memasukkan lagu, menambah filter, mengedit video sehingga mendorong penggunaanya untuk bisa lebih kreatif dalam mempublikasikan hasil video buatan mereka. Salah satu hal yang menonjol di Tik Tok yaitu aplikasi ini digunakan oleh banyak orang untuk menunjukkan eksistensinya di kalangan pergaulannya (Sari, 2021).

2.8.1. Sejarah Aplikasi Tik Tok

TikTok sendiri dikembangkan oleh Zhang Yiming, seseorang lulusan software engineer dari Universitas Nankai dan juga pendiri dari perusahaan Bytedance pada maret 2012.

Pada awal berdirinya, Bytedance meluncurkan sebuah aplikasi berita yang bernama Toutiao yang sekarang menjadi salah satu yang terbesar di Cina. Hingga kemudian Yiming pun terbawa oleh trend yang pada akhirnya memutuskan untuk mengembangkan aplikasi media sosial yang lebih interaktif.

Pada September 2016 lalu, akhirnya Bytedance kemudian meluncurkan aplikasi video pendek dengan nama Douyin yang merupakan cikal bakal dari

aplikasi Tik Tok yang sekarang kita kenal, dan dalam waktu 1 tahun saja Douyin sudah memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap harinya.
<https://cymed.id/asal-mula-aplikasi-tiktok-yang-kini-telah-mendunia/> by wahyu

2.8.2. Tanda-tanda Perilaku Narsis Remaja akhir Dalam Komunikasi melalui Media Sosial TikTok

Menurut seorang pakar psikologi sosial Erich Fromm, tanda- tanda perilaku Narsis tidak lepas dari perekam diri, Penetapan diri, dan penikmat diri.

1. Perekaman diri merupakan suatu cerminan diri sendiri melalui kamera personal yang digunakan untuk merekam.
2. Penetapan diri merupakan keinginan seseorang untuk mendapatkan pengakuan dan perhatian dari orang lain kepada diri sendiri.
3. Penikmat diri merupakan hasrat seseorang untuk mencapai kepuasan atau kebahagiaan diri atau *voyeuristic* (Yasraf Amir Piliang 2008:267).